Nintendo®

ゲームボーイ® 専用カートリッジ

ピクチャークロスワード



DMG-APCJ-JPN

取扱説明書

ごあいさつ

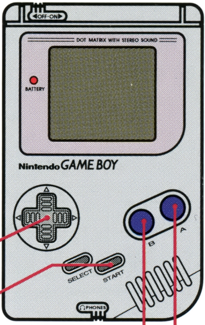
このたびは、任天堂ゲームボーイ専用カートリッジ「マリオのピクロス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

〈健康上の安全に関するご注意〉

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

コントローラの基本操作

『マリオのピクロス』は、操作がとても簡単なゲームです。ゲーム中の「あそびかた」をご覧の上、どんどん問題をこなしてみてください。もし、解からない問題につきあたったときは、8ページからの「ヒント」もご参考に！



カーソル(ピック)を移動させます。

セーブ&ギブアップ

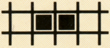
やりかけの問題をセーブしたり、あきらめるときに使います。
また、BGMを変更するときにも使います。

マークする



マスをマークします。前の画面に戻るときにも使います。

けずる

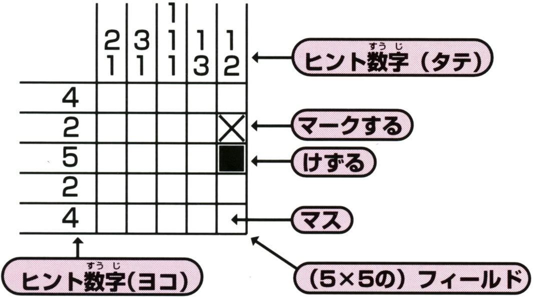


マスをけずります。色々な決定にも使います。

同じマスの上でもう一度ボタンを押すと元に戻ります。 ■ ☒ ▶ □

ピクロスとは？

- 『ピクロス』とは、画面の左と上にある数字を手掛かりに、フィールド上のマスをけずっていって、そこに絵を作り上げるパズルゲームです。

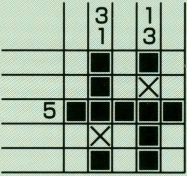


- ヒント数字は上から、もしくは左から読みます。数字は、その列のマスを連続してけずる数を意味しています。数字が複数ある場合は、連続してけずるマスが複数あります。そしてそれらは最低1マス以上離れていることを示しています。

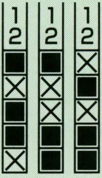
- けずってはいけないマスが解かったらマークしておくと、手掛かりが増えるので便利です。

たとえば…

「5」は5つ連続してけずるマスがあることを示しています。「1　3」は、上から（あるいは左から）順に1つけずるマスと、3つけずるマスがあることを示しています（その間は必ず1マス以上空けます）。



また「1　2」は右の図のように3通りの可能性が考えられます。



- フィールド上のけずるべきマスを全てけずると絵が完成します。制限時間**30分以内**に絵を完成させることができなければ、ゲームオーバーです。

- ミスをすると（けずってはいけないマスをけずると）、持ち時間がマイナスされます。**1回目のミスはマイナス2分ですが、2回目は4分、3回目からは8分のマイナスになります**ので、慎重に解いてください。
<マークのつけまちがいはミスにはなりません。>

どんなに難しい問題でも、ヒント数字のみを手掛かりにして論理的に解くことができます。けずったり、マークするのに「カン」を必要とすることは一切ありません。

ピクロスと、やさしいピクロス

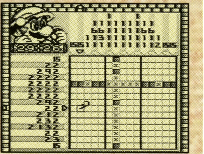
「やさしいピクロス」は5×5や10×10マスの問題を含む、全64問の初心者用問題集です。
「ピクロス」は全て15×15マスの問題で、「キノコ」と「スター」の2つのコースがあり、それぞれ64問。「キノコ」を全問解くと「スター」に進めます。



それぞれ問題選択画面で、十字ボタンを使って好きな問題を選べますが、あまり急いで先の問題にトライすると、難しい問題につきあたるかもしれません。
LEVEL1-Aがもっとも易しい問題で、LEVEL8-Hが一番難しい問題です。

問題を解く前に「ヒント」を使えば、タテ・ヨコ1列ずつ正解を知ることができます。Aボタンを押して、タテ・ヨコそれぞれのルーレットを止めてください。

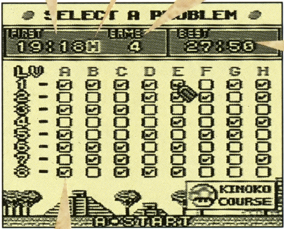
ヒントルーレット



残り時間の後にHマークがついているのは、ヒントを使って問題を解いたことを示します。

最初にその問題を解くまでに要した回数です。問題は何度でもトライすることができます。

最初にその問題を解いたときの残り時間です。



その問題を最も早く解いたときの残り時間です。

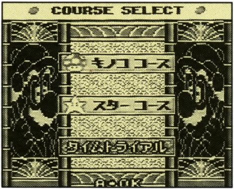
【問題選択画面】

問題をとくと「レ」の印がつきます。



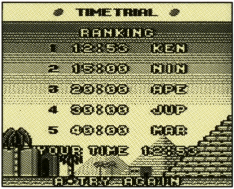
タイムトライアル

「スターコース」を全問クリアすると、新たに「タイムトライアル」のメニューが加わります。タイムトライアルは、これまでのコースのピクロスに比べ、次のような違いがあります。



- ヒントルーレットはありません。
- 制限時間がありません(何分で解けるか？を競います)。
- ミスをしてもまちがいを指摘してくれません。つまり、本当はけずってはいけないマスをけずっても、ミスにはなりません。逆に言えば、ミスを教えてくれないのです。
- 出てくる問題は毎回変わります。

じっくり解いても構いません。次々と新しい問題をお楽しみください（でも、ランキングに入りたかったら、少しでも短い時間で解けるようにがんばってください）。



データのセーブについて

ゲームのセーブは全部で3つまでできます。データのセーブは常に自動的に行われます。

【ゲーム途中のセーブについて】

ゲーム中（問題の解答中）に一時中断したいときは、「START」ボタンを押してポーズをかけ、ウインドウの中の「SAVE」を選択し、さらに「YES」選ぶと、ゲームの途中の状態がセーブされます。次に遊ぶときはその途中からプレイできます。

【セーブされたデータの消去について】

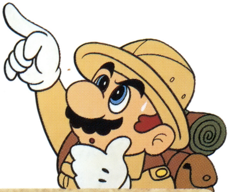
- すべてのデータを消して、ソフトを買ったときの状態に戻したいときは、「SELECT」ボタンと十字ボタンの左上を押しながら電源を入れます。そしてAボタンでOKすると、全てのデータが消去されます。

- 3つあるセーブデータのどれかを消去したいときは、DATA SELECTの画面で消去したいデータを選び、「SELECT」ボタンを押しながらAボタンとBボタンを同時に押します。すると「ERASE?」と出ますので、Aボタンを押して決定するとデータが消えます。

ピクロスのヒント

●ヒント1●

けずってはいけないと解かったマスは、すぐにマークしておくこと。マークすることによってけずれるマスが少しずつ限定されていきます。

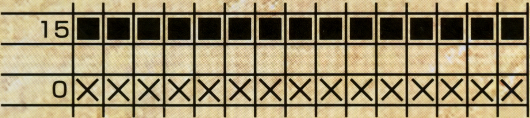


●ヒント2●

けずれたり、マークしたマスが増えたら、それは新しい手掛かりができたことになるので、その上もしくは左のヒント数字と照らし合わせてみましょう。

●ヒント3●

全部けずれる列を捜してみましょう。ヒント数字「15」とあれば、その列は全部けずることができます。逆にヒント数字「0」ならば、けずれるマスがないことが解かるので、全部マークすることができます。



●ヒント4●

ヒント数字とけずれたマスの数が同じになったら、その端をマークしてしまいましょう。たとえば、ヒント数字「4　1　2」とあって、



というふうに「4」のマスが確定したら、



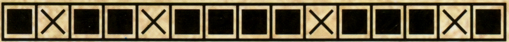
このように両端をマークします。すると、さらに手掛かりが増えることになります。

●ヒント5●

複数のヒント数字がある場合、間に入る白マスを1つと仮定して、ヒント数字そのものの合計と足してみましょう。答えがフィールドのマス目と同じならば、その列はすでに確定していることが解かります。
ヒント数字「7　7」なら、7+7+1（すきま）＝15。
するとこの列は



しかありえません。
ヒント数字「1　2　4　3　1」なら、こうなります。

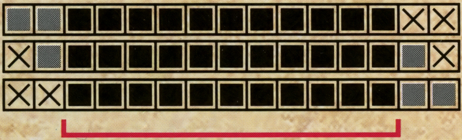


●ヒント6●

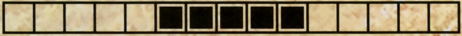
ヒント数字の大きな列を捜しましょう。フィールドのマス目の半分よりも大きいヒント数字があれば、論理的に必ずけずることのできるマスがあるはずです。
たとえば、ヒント数字「13」とあれば、15のマスのうち、13マス分けずるわけですから、真ん中の11マスは必ずけずれるのです。

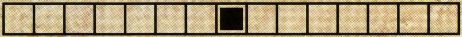


なぜなら、13の入る可能性は、



この3通りで､いずれにしても中央の11マスは間違いなくけずられることになるからです。
ちなみに、ヒント数字「10」の場合、「8」の場合は必ずけずれるマスは以下のようになります。上の「13」の例を応用すれば解かりますね。

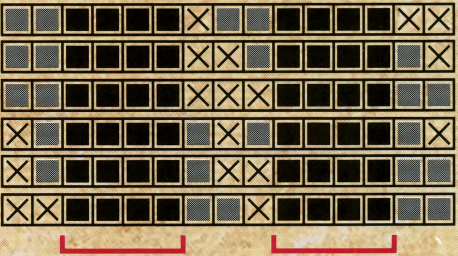
「10」 

「8」 

もう少し複雑な例に挑戦してみましょう。
ヒント数字「6　6」で、必ずけずれるマスは？
正解を先に言うと、



になります。なぜなら、ヒント数字「6　6」というのは、



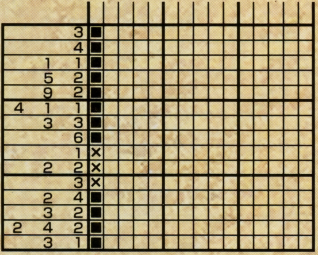
この6通りが考えられ、これらに共通して、
間違いなくけずれるマスが



左と右に4マスずつあることが解かるからです。
これはちょっとだけ高度なロジック（論理）でしたね。

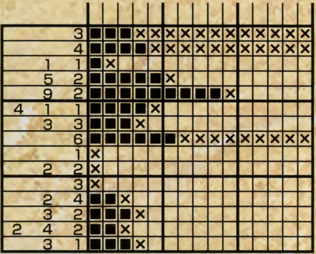
●ヒント7●

端の列が確定すると、大きな手掛かりになります。
たとえば、下のような問題があったとき、



このタテの列が決まれば・・・

ここまで解かるわけです



ですから「端から解けないか？」と考えるのが大事ですし、ヒントルーレットが端で止るとラッキーです。

Executive Producer	Hiroshi YAMAUCHI
Supervisors	Shigeru MIYAMOTO Tatsuya HISHIDA
Producers	Takashi KAWAGUCHI Makoto NAKAYAMA
Director	Tsunekaz ISHIHARA
Main Programmer	Noriaki TERAMOTO
Programming Assistants	Jun SUGATA Hiroyuki KAWAHARABAYASHI Hiraku KITAWAKI
Screen Graphics Designer	Norichika MEGURO
Sound Programmer & Music Composer	Toshiyuki UENO
Puzzle Coordinator	Kazuya KASAI
Puzzle Designers	Masaru KURIBAYASHI Hiroshige OIWANE Noriko YAMAMURA Miyuki MIKI
Printed Graphics Designer	Wataru YAMAGUCHI
Manual Editor	Yasuhiro SAKAI

使用上の注意

1）長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対分解したりしないでください。
3）電源スイッチをむやみにON/OFFしないでください。
また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4）電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5）端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因になります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

任天堂株式会社

本　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.（075）541-6113（代）
東京支店	〒111	東京都台東区浅草橋5丁目21番5号 TEL.（03）5820-2251（代）
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL.（06）376-5950（代）
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL.（052）571-2506（代）
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL.（086）252-1821（代）
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.（011）621-0513（代）

G959851